

Orientations pédagogiques de l'exposition virtuelle

L'exposition virtuelle « Pirates ou corsaires? À l'abordage sur le Saint-Laurent » est conçue pour s'insérer dans une démarche pédagogique destinée à des élèves âgés de 10 à 14 ans. Les enseignants trouveront dans cette section les liens entre l'exposition virtuelle et les compétences et savoirs des différents programmes de formation s'adressant à ces élèves, ainsi que des suggestions d'intégration à des scénarios pédagogiques.

Liens entre l'exposition virtuelle et les compétences et savoirs des différents programmes de formation

- Québec : Deuxième cycle du primaire
- Québec : Troisième cycle du primaire
- Québec : Premier cycle du secondaire
- Québec : Quatrième secondaire (avant la réforme)
- Ontario : Sixième et septième années

Suggestions pour l'intégration de l'exposition virtuelle à un scénario pédagogique d'enseignement-apprentissage

- Préparation
- Exploration
- Renforcement

Note : les renseignements sur les programmes scolaires sont tirés de ces documents.

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION DU QUÉBEC, *Programme de formation de l'école québécoise : Enseignement primaire, deuxième et troisième cycle*, Gouvernement du Québec, 2001, 311 pages.

http://www.mels.gouv.qc.ca/dgfj/dp/programme_de_formation/primaire/prform2001h.htm

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION DU QUÉBEC, *Programme de formation de l'école québécoise : Enseignement secondaire, premier cycle*, Gouvernement du Québec, 2003, 559 pages.

http://www.mels.gouv.qc.ca/DGFJ/dp/programme_de_formation/secondaire/prformsec1ercycle.htm

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION : DIRECTION DES PROGRAMMES, SERVICES DU SECONDAIRE, *Programme d'études : Histoire du Québec et du Canada, Formation générale et professionnelle*, Gouvernement du Québec, 1982, 67 pages. http://www.mels.gouv.qc.ca/dgfj/dp/programmes_etudes/programmes.htm

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION ET DE LA FORMATION, *Le curriculum de l'Ontario : Études sociales de la 1^{re} à la 6^e année, Histoire et Géographie 7^e et 8^e année*, Gouvernement de l'Ontario, 1998, 64 pages.

<http://www.edu.gov.on.ca/fre/curriculum/elementary/grade6.html>

Québec : Deuxième cycle du primaire

Bien que l'exposition virtuelle ait été conçue principalement à l'intention des élèves du troisième cycle du primaire, sa présentation sous forme d'aventure en bandes dessinées ainsi que la période historique qu'elle aborde la rendent aussi intéressante pour les élèves de troisième et quatrième années.

Consultez aussi la page « Suggestions pour l'intégration de l'exposition virtuelle dans un scénario pédagogique. »

Compétences transversales

Exploiter l'information

- Tirer profit de l'information
- Imaginer des utilisations possibles
- Réinvestir dans de nouveaux contextes

Exercer son jugement critique

- Construire son opinion
- Apprécier les enjeux d'une question
- Remonter aux faits, en vérifier l'exactitude et les mettre en perspective

Compétences disciplinaires

Langues

- Lire des textes variés
- Utiliser le contenu des textes à diverses fins
- Réagir à une variété de textes lus
- Dégager du sens à l'aide de son bagage de connaissances et d'expériences

Univers social

- Lire l'organisation d'une société sur son territoire
- Établir des liens de continuité avec le présent
- Préciser l'influence de personnages ou l'incidence d'événements sur l'organisation sociale et territoriale

Savoirs essentiels

Langues

- Structure de textes en superposition
- structure à multiples niveaux d'un site web
- Utiliser des hyperliens pour interagir avec le contenu de textes
- Naviguer dans un site web pour effectuer une recherche

Univers social

- Influence de personnages et d'événements sur l'organisation sociale et territoriale de la société française en Nouvelle-France au XVII^e et au XVIII^e siècles
- Personnages (les compagnies, l'exploration, les postes de traite)

Démarche de recherche et de traitement de l'information en histoire

Utiliser le site pour vivre une démarche de recherche et de traitement de l'information à partir d'un questionnement en classe

- Prendre connaissance d'un problème
- S'interroger, se questionner
- Planifier une recherche
- Cueillir et traiter l'information
- Organiser l'information
- Communiquer le résultat de sa recherche

Techniques particulières à l'histoire

- Utilisation d'une ligne du temps
- Décodage et interprétation de documents iconographiques
- Repérage d'informations historiques dans un document

Techniques particulières à l'histoire, reliées aux compétences du programme de formation

- Décodage et interprétation d'un objet historique
-

Québec : Troisième cycle du primaire

L'exposition virtuelle « Pirates ou corsaires? À l'abordage sur le Saint-Laurent » a été conçue spécifiquement pour permettre aux élèves du troisième cycle du primaire d'aborder de façon ludique et pédagogique les aspects suivants :

- approfondir un aspect d'une période de l'histoire déjà explorée dans ses grandes lignes;
- découvrir comment l'histoire, en tant que discipline, s'étudie et se construit;
- éveiller la conscience et l'esprit critique quant à la culture historique.

Les sujets traités, la présentation sous forme d'aventure de bandes dessinées, le ton et le vocabulaire des textes informatifs s'adressent aux élèves âgés de 10 à 14 ans. Les compétences et savoirs visés par l'exposition virtuelle sont mentionnés ici.

Consultez aussi la page « Suggestions pour l'intégration de l'exposition virtuelle dans un scénario pédagogique. »

Compétences transversales

Exploiter l'information

Tirer profit de l'information

Imaginer des utilisations possibles

Réinvestir dans de nouveaux contextes

Exercer son jugement critique

Construire son opinion

Apprécier les enjeux d'une question

Remonter aux faits, en vérifier l'exactitude et les mettre en perspective

Compétences disciplinaires

Langues

Lire des textes variés

Utiliser le contenu des textes à diverses fins

Réagir à une variété de textes lus

Dégager du sens à l'aide de son bagage de connaissances et d'expériences

Univers social

Lire l'organisation d'une société sur son territoire

Établir des liens de continuité avec le présent

Préciser l'influence de personnages ou l'incidence d'événements sur l'organisation sociale et territoriale

Savoirs essentiels

Langues

Structure de textes en superposition

structure à multiples niveaux d'un site web

Utiliser des hyperliens pour interagir avec le contenu de textes

Naviguer dans un site web pour effectuer une recherche

Univers social

Influence de personnages et d'événements sur l'organisation sociale et territoriale de la société française en Nouvelle-France au XVII^e et au XVIII^e siècles (rappel du 2^e cycle)

Au 3^e cycle : les commerçants, les Loyalistes, la Conquête.

Relations et différences avec les sociétés anglo-américaines des Treize colonies au XVIII^e siècle

Démarche de recherche et de traitement de l'information en histoire

Utiliser le site pour vivre une démarche de recherche et de traitement de l'information à partir d'un questionnement en classe

Prendre connaissance d'un problème

S'interroger, se questionner

Planifier une recherche

Cueillir et traiter l'information

Organiser l'information

Communiquer le résultat de sa recherche

Techniques particulières à l'histoire

Utilisation d'une ligne du temps

Décodage et interprétation de documents iconographiques

Repérage d'informations historiques dans un document

Techniques particulières à l'histoire, reliées aux compétences du programme de formation

Décodage et interprétation d'un objet historique

Québec : Premier cycle du secondaire

L'exposition virtuelle « Pirates ou corsaires? À l'abordage sur le Saint-Laurent » a été conçue spécifiquement pour permettre aux élèves du premier cycle du secondaire d'aborder de façon ludique et pédagogique les aspects suivants :

- approfondir un aspect d'une période de l'histoire déjà explorée dans ses grandes lignes;
- découvrir comment l'histoire, en tant que discipline, s'étudie et se construit;
- éveiller la conscience et l'esprit critique quant à la culture historique.

Les sujets traités, la présentation sous forme d'aventure de bandes dessinées, le ton et le vocabulaire des textes informatifs s'adressent aux élèves âgés de 10 à 14 ans. Les compétences et savoirs visés par l'exposition virtuelle sont mentionnés ici.

Consultez aussi la page « Suggestions pour l'intégration de l'exposition virtuelle dans un scénario pédagogique. »

Compétences transversales

Exploiter l'information de façon systématique

Enquête et sélection d'information

Exploitation des technologies de l'information et de la communication

Jugement critique

Actualisation du potentiel par la découverte des racines historiques et de l'identité sociale

Compétences langagières et communication

Compétence disciplinaire

Univers social – Histoire

Interpréter les réalités sociales à l'aide de la méthode historique

Contenu de formation

L'expansion européenne dans le monde : colonisation, commerce, enjeux, territoires

Les révolutions américaine et française

Démarche de recherche

L'exploration du site et de son contenu dans le cadre d'une recherche peut toucher à toutes les phases de la démarche de recherche.

Autres domaines de formation pouvant utiliser le site comme soutien à l'apprentissage

Langues

Anglais ou français, langue première ou seconde

Québec : Quatrième secondaire (avant la réforme)

Bien que l'exposition virtuelle « Pirates ou corsaires? À l'abordage sur le Saint-Laurent » ait été conçue spécifiquement pour les élèves âgés de 10 à 14 ans, ses contenus historiques permettent d'explorer des aspects méconnus de l'histoire du Canada qui sont aussi reliés au programme de quatrième secondaire. La visite de l'exposition virtuelle peut donc constituer un complément intéressant aux activités pédagogiques des cours d'histoire du Québec et du Canada, afin de :

- réaliser que de nombreux facteurs, parfois méconnus, ont une influence sur l'issue des conflits et sur le développement des territoires;
- découvrir comment l'histoire, en tant que discipline, s'étudie et se construit;
- éveiller l'intérêt, la conscience et l'esprit critique quant à la culture historique.

Matière : Histoire du Québec et du Canada

Modules 2 et 3

L'exposition virtuelle traite des corsaires sur le Saint-Laurent et dans le Golfe entre 1690 et 1814. Cette réalité sociale s'est manifestée au cours des siècles et a influencé l'issue des différents conflits coloniaux.

Unité 2.1 :

La guerre de course sur le Saint-Laurent a influencé le développement de la colonie par son impact sur le ravitaillement, sur les conflits et les changements de régimes.

Unité 3.1 :

Les corsaires ont été très actifs pendant la Guerre de Sept Ans et ont contribué à la prise de Louisbourg et de Québec.

Unité 3.2 :

La guerre d'Indépendance américaine a été conduite sur la mer par des corsaires qui ont attaqué plusieurs ports et établissements de pêche britanniques au Canada, plus particulièrement sur la Côte-Nord et en Gaspésie.

Possibilités d'utilisation du site

- Utiliser les textes historiques dans le cadre d'une recherche.
 - o Les textes constituent une excellente ressource : d'un niveau adéquat, ils sont rigoureux au point de vue de la recherche et des informations qui y sont transmises.
- Effectuer une synthèse. Émettre son point de vue.
 - o Pour chaque section, une conclusion relate les impacts de la course sur les différents groupes étudiés (populations, équipages, capitaines, armateurs, gouvernants). Il s'agit là de bons exemples d'interactions qui peuvent, dans le cadre d'une recherche, servir de base à l'interprétation d'une réalité sociale par l'élève. Il peut se servir du site pour dégager les

circonstances, les actions, les conséquences, les témoins et les acteurs. Il pourra même consulter certains documents d'archives.

Ontario : Sixième année

L'exposition virtuelle « Pirates ou corsaires? À l'abordage sur le Saint-Laurent » s'adresse spécifiquement aux élèves âgés de 10 à 14 ans. Sa présentation sous forme d'aventure en bandes dessinées ainsi que les contenus historiques qu'elle présente répondent aux intérêts des élèves de cet âge, ainsi qu'à des objectifs reliés à l'apprentissage du contexte historique des débuts de la Nouvelle-France.

Matière : Histoire du Canada

Attente à l'égard du contenu du site

Expliquer le début de la Nouvelle-France et les facteurs qui ont eu un effet sur son développement

La guerre de course sur le Saint-Laurent a influencé le développement de la colonie par son impact sur le ravitaillement, sur les conflits et les changements de régimes.

Contenu d'apprentissage touché

Peuplement de la Nouvelle-France : comparer différents modes de vie possibles pour un jeune Français ou une jeune Française à son arrivée en Nouvelle-France et simuler un choix en le justifiant

Les corsaires étaient des hommes d'origine française ou des Canadiens de naissance. À ce sujet, la section sur les équipages corsaires de l'exposition virtuelle fournit une grande quantité d'information permettant d'élaborer des scénarios de vie plausibles et détaillés.

Ontario : Septième année

L'exposition virtuelle « Pirates ou corsaires? À l'abordage sur le Saint-Laurent » s'adresse spécifiquement aux élèves âgés de 10 à 14 ans. Sa présentation sous forme d'aventure en bandes dessinées ainsi que les contenus historiques qu'elle présente répondent aux intérêts des élèves de cet âge, ainsi qu'à des objectifs reliés à l'apprentissage du contexte historique de la Nouvelle-France, de la Conquête et des débuts du Régime britannique.

Matière : Histoire du Canada

Attente à l'égard du contenu du site

Présenter le contexte et la portée des principaux événements historiques qui ont précédé la Conquête et qui y ont fait suite

Les corsaires ont été d'une grande importance pour la défense des côtes et lors des combats en mer pendant la Guerre de Sept Ans, surtout dans les colonies. Ils ont contribué à la prise de Louisbourg et de Québec. Ils ont aussi tenté d'empêcher le ravitaillement des colonies.

Contenus d'apprentissage touché

L'époque de la Conquête

Analyser les facteurs et les événements qui ont influencé les relations entre les peuples autochtones, les Canadiens français, les Français et les Anglais, de la signature du traité d'Utrecht en 1713 jusqu'à la Conquête.

Décrire, à partir de ses recherches, les principaux événements qui ont conduit à la conquête de la Nouvelle-France par l'Angleterre.

Les guerres dans les colonies ont été largement influencées par la présence des corsaires. Une recherche sur cette influence et les impacts contemporains et actuels de la présence corsaire dans le Saint-Laurent apporte un éclairage nouveau sur ces conflits et contribue à l'atteinte des contenus d'apprentissage mentionnés.

Un conflit extérieur : première menace pour la nouvelle colonie britannique

Décrire les principales causes de la guerre anglo-américaine de 1812 - 1814 et situer les personnages importants qui y ont joué un rôle.

Dans les Grands Lacs et le Saint-Laurent, la Guerre de 1812 a aussi été menée par des corsaires tant britanniques qu'américains. C'est lors de ce conflit que la guerre de course a atteint son apogée technologique.

Suggestions pour l'intégration de l'exposition virtuelle
Pirates ou corsaires? À l'abordage sur le Saint-Laurent
dans un scénario pédagogique d'enseignement – apprentissage

Afin de rendre l'utilisation de cette exposition virtuelle tant signifiante qu'agréable, nous suggérons qu'elle soit intégrée aux autres activités d'enseignement – apprentissage. L'enseignant peut, dans ce contexte, insérer cette activité dans un projet ou un thème de son choix dans le but de varier ses approches pédagogiques.

Nous suggérons de plus que la consultation de l'exposition virtuelle soit précédée, comme s'il s'agissait d'une visite réelle, d'une activité de préparation, et suivie d'un retour sur les connaissances et compétences développées.

Préparation

Il est toujours intéressant de réaliser une activité de préparation en classe avec les élèves avant de les amener à consulter un site. Ces activités peuvent être variées, mais elles ont toutes pour but de **stimuler l'intérêt et le questionnement**.

L'interrogation posée en page titre du site peut à elle seule servir de déclencheur :

Pirates ou corsaires?

Voici quelques exemples d'activités qui pourraient vous inspirer.

1- Image du pirate

Demander aux élèves, en petits groupes, de dessiner un pirate avec les caractéristiques et les attributs habituels. On pense ici au bandeau sur l'œil, à la jambe de bois et au perroquet.

Il est aussi possible, plutôt que le dessin, de demander aux élèves de dresser une liste des caractéristiques du pirate : Que porte-t-il? Que fait-il? Où vit-il?

Ces deux versions de l'activité peuvent ensuite mener à une mise en commun des résultats de la classe.

Par la suite, l'enseignant peut demander : « Y a-t-il eu des pirates dans le Saint-Laurent? » La réponse : « Il y a plutôt eu des corsaires. »... éveille alors la curiosité des élèves.

2- Les troupes lors de la Conquête

Un groupe plus âgé étudiant l'histoire du Québec pourrait être invité à discuter des forces en présence lors de la Conquête (ou Guerre de Sept Ans). Les corsaires ont joué un rôle important, quoique méconnu, au cours des différents conflits qui ont touché le Canada aux XVII^e, XVIII^e et XIX^e siècles. Cette discussion peut donc amorcer une démarche de recherche comprenant la consultation du site.

3- Le ravitaillement

De même, une discussion pourrait porter sur l'importance du ravitaillement en temps de conflit. Comme les élèves connaissent peut-être mieux l'importance du ravitaillement de l'Angleterre lors de la Deuxième Guerre mondiale, il est possible de discuter du rôle des sous-marins allemands pendant ce conflit : empêcher le ravitaillement. Or à une autre époque, les corsaires jouaient ce rôle dans le Fleuve Saint-Laurent. Il est donc possible de faire ressortir les similitudes et les différences entre ces deux conflits ayant eu lieu sur le Saint-Laurent.

4- Interprétation de l'objet

L'exposition virtuelle « Pirates ou corsaires? À l'abordage sur le Saint-Laurent » met en valeur de nombreux objets provenant de musées québécois, canadiens, américains et européens. Certains d'entre eux peuvent véritablement éveiller la curiosité et l'imagination des élèves. Les objets ont cette particularité de constituer des liens forts avec le concret et la réalité, ce qui stimule et peut faciliter l'apprentissage.

Des objets à considérer :

-Chapeau de marin

- Ex-voto de Louis Prat
- Nécessaire de marin
- Boulet ramé
- Peigne

Des questions à poser :

- À quoi pouvait servir cet objet?
- Qui pouvait le fabriquer? Comment?
- Qui pouvait utiliser cet objet? Comment?
- De quels matériaux est-il fait?

Par la suite, il est possible de faire le lien entre l'objet et les corsaires pour aborder le site.

Exploration

1- Le site-jeu

Le site est conçu comme **une activité en lui-même**, c'est-à-dire que l'apprentissage peut se faire par l'entremise d'un jeu. Celui-ci favorise le questionnement et la recherche d'information et se veut à caractère ludique.

Dans le cas où la visite virtuelle et le jeu dépasseraient le temps que vous pourriez lui allouer, il est possible d'encourager les élèves à poursuivre l'activité à la maison.

On peut aussi donner une ou deux tâches par élève (ou par petits groupes) et faire une mise en commun des apprentissages par la suite.

2- Le projet

Le site se prête aussi très bien à la recherche d'information dans le cadre d'un projet plus large. Les textes, d'ordre scientifique mais adaptés à une clientèle jeune, encouragent le **défi intellectuel**. Un glossaire permet aux élèves d'acquérir de nouveaux mots de vocabulaire propres au sujet. L'utilisation du site laisse alors place à l'imagination de l'enseignant et encourage les projets multi-disciplinaires :

- Projet de travail coopératif
 - Apprentissage par les pairs
 - Projet artistique et littéraire : créer une bande dessinée qui se voudrait la suite ou une variante de celle du site; composer une histoire de corsaire en utilisant l'information recueillie.
 - Projet en lien avec la géographie : créer une carte des lieux fréquentés par les corsaires
 - Projet en langue seconde : utiliser le site et son glossaire dans la langue seconde de l'élève
 - Projet en langue première : texte descriptif, informatif ou narratif.
-

Renforcement

Il s'agit ici de faire un **retour sur les apprentissages et les compétences** développées lors de l'étape précédente. Bien sûr, l'activité choisie dépend des objectifs visés par la visite virtuelle et de ce qui a été vu par les élèves.

Quelques suggestions pour vous aider à développer des activités de suivi :

Si vous avez effectué l'activité-jeu « L'aventure de Galermont »

1- Pirates et corsaires

Demander aux élèves, en petits groupes, de faire ressortir les similitudes et les différences entre, par exemple, les pirates des Caraïbes et les corsaires du Saint-Laurent.

2- Une autre histoire

Suggérer aux élèves plus jeunes d'imaginer, à partir des connaissances acquises, une autre aventure que pourrait vivre Galermont.

3- Plénière

Si les élèves se sont partagé les parties du site, la mise en commun des informations recueillies constitue une bonne activité de retour.

4- Opinions

Une discussion sur le rôle et l'importance des corsaires, où on amène les élèves à développer leurs points de vue quant aux actes des corsaires, aux conséquences sur la population, à l'économie de la colonie, peut prendre place à partir des impacts présentés dans le site.

Si vous n'avez pas effectué l'activité-jeu

1- Plénière

Mettre en commun les informations recueillies.

2- Apprentissage par l'objet

Chaque élève ou groupe d'élèves choisit un objet, une image ou un document d'archives présenté dans le site. Il doit ensuite le présenter à la classe en le décrivant (matériaux, fabrication, utilisation) et en faisant le lien avec les corsaires et les conflits mis en valeur dans le site et vus en classe. Pour les documents d'archives, la mise en évidence des contenus historiques constitue une riche source d'information et d'interprétation.

3- TIC

Proposer aux élèves d'utiliser différents moyens de communication pour présenter le résultat de leurs recherches : textes, cartes, dessins, film, etc.

4- Opinions

Une discussion sur le rôle et l'importance des corsaires, où on amène les élèves à développer leurs points de vue quant aux actes des corsaires, aux conséquences sur la population, à l'économie de la colonie, peut prendre place à partir des impacts présentés dans le site.